
PlayStation
ツインズストーリー
きみにつたえたくて…
解説書

このたびは、PlayStation用ソフト『ツインズストーリー　きみにつたえたくて…』をお買上げくださり、誠にありがとうございます。この解説書にはこのゲームのCD-ROMの取り扱い方、遊び方が書かれています。ゲームを始める前に、この解説書をよくお読みになり、正しい使用方法でゲームをお楽しみください。またこの解説書は大切に保管してください。

CONTENTS

操作方法 …… 2
「ツインズストーリー」の始め方 …… 4
セーブとロード …… 7
遊び方 …… 8
スケジュール …… 12
イベントについて …… 15
キャラクター紹介 …… 16
お楽しみ座談会 …… 24
ちょっとヒント …… 26
お問い合わせ …… 28



For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 2ブロック

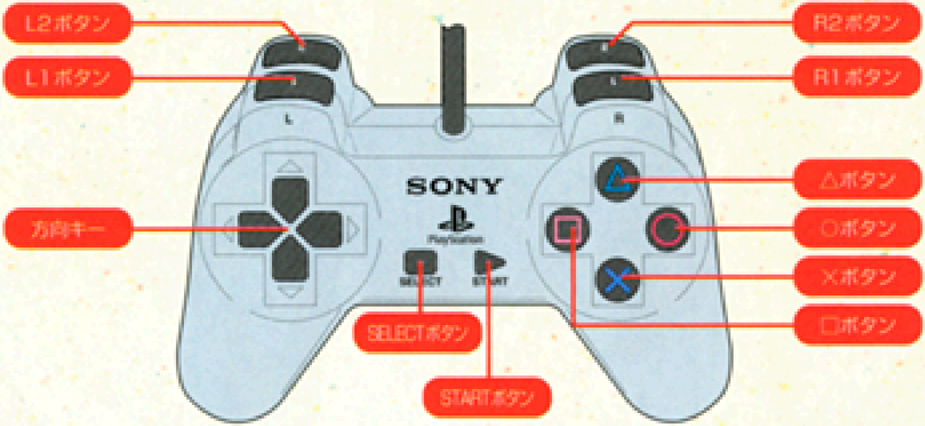
アナログコントローラ対応（振動のみ）

SPLS 02126



操作方法

コントローラ



「ツインズストーリー」は次のボタンを使用して操作します。

○ボタン
決定、スキップ

△ボタン
システムの呼び出し

×ボタン
キャンセル

□ボタン
使用しません

方向キー
カーソル、画面モードの移動や指定コマンドの変更

SELECTボタン
使用しません

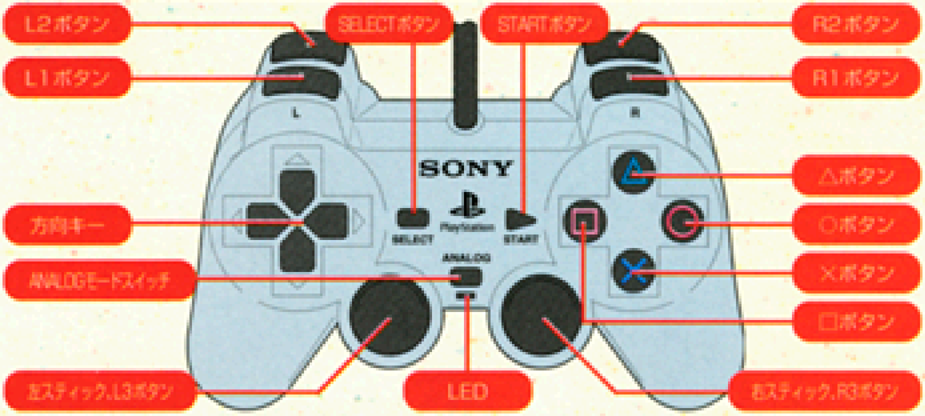
STARTボタン
使用しません

L1ボタン　L2ボタン
メッセージの表示・消去、画面モードの移動

R1ボタン　R2ボタン
コンフィグのメッセージ表示のON/OFF切換え、画面モードの移動

SLPS 02126

アナログコントローラ(DUAL SHOCK)



「ツインズストーリー」はアナログコントローラ（DUAL SHOCK）の振動機能に対応しています。イベントや行動等のいろいろな場面で振動を体感します。

○ボタン
決定、スキップ

△ボタン
システムの呼び出し

×ボタン
キャンセル

□ボタン
使用しません

方向キー
カーソル、画面モードの移動や指定コマンドの変更

SELECTボタン
使用しません

STARTボタン
使用しません

L1ボタン　L2ボタン
メッセージの表示・消去、画面モードの移動

R1ボタン　R2ボタン
コンフィグのメッセージ表示のON/OFF切換え、画面モードの移動

左スティック,L3ボタン　右スティック,R3ボタン
使用しません

ANALOGモードスイッチ
使用しません

※ANALOGモードスイッチを押すことでLEDの点灯、消灯が切替ります。振動機能はLEDの状態（点灯/消灯）に関わらず使用することができます。
※アナログコントローラの振動機能はオプションコマンドの「コンフィグ」で変更することができます。なお、左/右スティックで本ゲームの操作はできません。

「ツインズストーリー」の始め方

「ツインズストーリー」の始め方

PlayStation本体にレーベル面（タイトル等が印刷されている面）が見えるようにしてディスクをセットし、ふたを閉じてから電源を入れてください。ブランドロゴを表示したのち「ツインズストーリー」のタイトル画面が表示されます。



タイトルコマンドについて

タイトル画面には次のタイトルコマンドが表示されています。各コマンドを選択して○ボタンを押すとそのコマンドに移行します。×ボタンを押すとそのコマンドから抜け出ます（以下のコマンドも同様です）

はじめから

ゲームを一番最初から始める時に選択します。

つづきから

ゲームの途中から始める時に選択します。

オプション

グラフィックや音楽を鑑賞したりゲームのいろいろな設定を行ないます。

オプションについて



※グラフィック鑑賞からグラフィックを見ようとした場合、必ずメモリーカードに保存された鑑賞用セーブデータ（7ページ参照）を呼び出すかどうかが表示されます。電源を入れてすぐにグラフィック鑑賞を見る時や、別のメモリーカードの鑑賞用セーブデータでグラフィック鑑賞を見たい場合は、鑑賞用セーブデータを呼び出してください。

※鑑賞用セーブデータはメモリーカードごとにそのデータがあり、ロードの際は全キャラクターのデータを呼び出します。

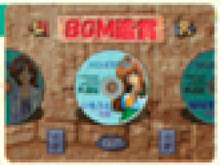
オプションを選択すると次のコマンドが表示されます。

グラフィック鑑賞



ゲーム中に表示されたグラフィックや、到達したエンディングをキャラクターごとに表示します。

BGM鑑賞



ゲーム中に流れるBGMを聴くことができます。

コンフィグ

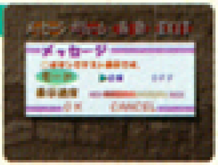
音声等のゲームの設定を変更することができます。

メイン

タイトル画面に戻ります。

オプションやシステムで選択できるコンフィグには、次の選択肢が表示されます。どの選択肢も設定後OKで決定しキャンセルで前の設定に戻ります。

メッセージ



ゲーム中に表示されるメッセージ文章の表示スピードの調整と、表示のON/OFF切換えをすることができます。

振動



振動機能について、振動のON/OFF切換えをすることができます。

ボリューム



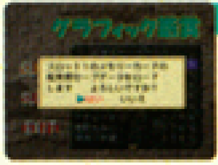
ボイス、BGM、効果音について音量の調整と、発音や発声のON/OFF切換えをすることができます。

EXIT

コンフィグを終了します。

ゲームのスタート

「はじめから」または「つづきから」を選んで○ボタンを押してください。



はじめから

名前の入力、ムービーと続いたあと、ゲームが最初から始まります。ムービーは○ボタンでスキップできます。

つづきから

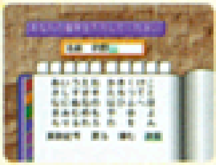
このコマンドを選択するとメモリーカードのデータ画面が出現します。方向キーでデータを選び、○ボタンで決定してください。選択したデータ内容からゲームが開始します。

※このコマンドの初めに、鑑賞用セーブデータを呼び出すコマンドが表示されます。鑑賞用セーブデータを呼び出すと、それまで遊んで累積したデータを基にしてゲームを最初から始めることができます。

名前の入力について

主人公とその妹は自由に好きな名前をつけることができます。「はじめから」を選択すると、自分の名前と妹の名前を決める画面が表示されます。ゲーム中の苗字、自分の名前、あだな、妹の名前と入力していきます。ゲームの初期設定（始める際に事前に入れておいた設定）では自分の名前は「館野成雄」妹は「館野成美」に入力されています。すべての入力が終わると最後に入力した名前が一覧されます。その名前で決定ならば「せっかくだからOK」を、入力し直すならば「そんなのだめだめー」を選択して○ボタンを押してください。





五十音

名前を入力する時、主にここで文字を選択して名前を入力していきます。

英数文字

数字や英文字、長音等の文字を入力する時にこのコマンドから選択します。

戻る

○ボタンを一回押すと一文字分消しながら戻ります。

進む

○ボタンを一回押すと一文字分進みます。

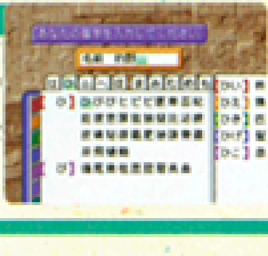
決定

○ボタンを押すと次の入力に進みます。

名前の変更の仕方

名前を変更する場合、入力時に「戻る」コマンドまたは×ボタンでカーソルを戻して、すでに入力されている名前を消し、文字を選択して新しい名前を入れてください。

五十音から入れたい名前の頭文字の音（たとえば「館野」の「館」ならば「か」）を選び、○ボタンを押してください。入力を終えたら決定を選択し、○ボタンを押してください。次の入力項目へ移行します。



SLPS 02126

セーブとロード

セーブとロードについて

セーブとロードは、システムや「つづきから」（ロードのみ）で使用するコマンドです。この二つのコマンドを使うことによって、メモリーカードに進行中のゲーム内容を保存したり、その情報を呼び出したりすることができます。メモリーカードをPlayStation本体のメモリーカード差込口１あるいはメモリーカード差込口２に差し込んで以下のように実行してください。

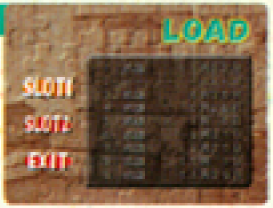
セーブ

ゲームの途中でそれまでのゲーム内容を保存する時に選択するコマンドです。このコマンドを選択したのち、メモリーカード差込口を選択して○ボタンで決定してください。データ画面上にカーソルが出現しますので、保存する場所を選択して決めてください。○ボタンでセーブが実行され、それまでのゲーム内容が保存されます。EXITまたは×ボタンを押すとデータ画面から抜け出られます。

※新しいデータをメモリーカードに保存しているデータに上書きをすると、古いデータは消えてしまいます。

※セーブやロードを実行している途中で、メモリーカード差込口からメモリーカードを差し込んだり引き抜いたりしないでください。データやメモリーカードが壊れる場合があります。

ロード



セーブしたゲームのデータ（情報）を呼び出してゲームの続きを始める時に選択するコマンドです。このコマンドを選択するとデータ画面に移行します。セーブの場合と同じようにメモリーカード差込口を選択しデータ画面から呼び出したいデータにカーソルを合わせ、○ボタンを押して決定してください。呼び出し終了のメッセージが出て○ボタンか×ボタンを押すと呼び出したデータのゲーム画面に移行します。

データを呼び出す前に、EXITまたは×ボタンを押すとデータ画面から抜け出られます。

鑑賞用セーブデータについて

鑑賞用セーブデータとは「ツインズストーリー」で遊んだときに、メモリーカードに累積された情報です。この情報はグラフィックやエンディングだけでなく、そのメモリーカードで最後にセーブしたときのコンフィグの設定情報も保存しています。

※鑑賞用セーブデータをメモリーカードから削除すると、そのメモリーカードの「ツインズストーリー」のデータが正常にロードできなくなります。

遊び方

ゲームについて



プレイヤーは双子の兄妹の兄になり、妹との高校１年間の共同生活をしていきます。その中で、いろいろな女の子との出会いや出来事があります。悩みを聴いたり相談にのってあげたり、うまく付き合えばハッピーエンドも…。
ゲームの主なる目的は女の子とのハッピーエンドですが、女の子たちと恋をするのも、そんなこととは無縁に気ままに生活するのも、過ごし方はあなたの思うとおり。妹との共同生活を楽しんでください。

基本的なゲームの進め方

「ツインズストーリー」は次のような流れでゲームを進めていきます。



一週間の行動

平日
イベント発生／スケジュール実行（学校・放課後）

▼

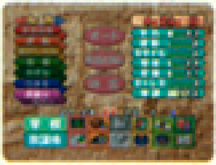
休日
イベント発生／街に出る

▼

スケジュールの立案

その週の前日（日曜日の夜）に月〜土曜日までのスケジュールを立て、実行していきます。スケジュールの効果によって主人公の各能力のパラメータ（数値）が上下していきます。その週のスケジュールが終了すると、またスケジュールを立てて実行していきます。これを繰り返して、主人公の能力を上げていきます。
途中で平日のイベントが発生すると、スケジュールの実行を中断してイベントに移行します。イベントが終了すると、またスケジュールの実行に戻ります。

また、イベントの発生しない休日（日曜日・祝日・創立記念日）に女の子と会って話したり、女の子とのイベントをこなしていくことによって、女の子との親密度が増していきます。





※休日（日曜日・祝日・創立記念日）および、夏休み（7/22〜8/31）、冬休み（12/24〜1/7）の期間中、スケジュールは実行しません。
※平日にイベントが発生した場合、発生したその時のスケジュール予定は実行されない場合があります。

休日の行動について



休日にイベントが発生しなかった場合、街に出て女の子や友人、先輩等と会うことができます。
この時外出する直前に、知り合った女の子についての情報を聴くことができます。毎月新しい情報を妹が持ってきます。
情報を聴きたい時は「女の子について聞く」から、聴きたい女の子を選択し決定してください。妹がその女の子についていろいろ説明します。
街に出かけて相手を見つけた時や出会った時、選択肢が出現して会話するかどうか選択できます。会話の最中でも選択肢が出てきますので、その時に適当と思われる選択肢を選んで会話を進めてください。
公園の三ヶ所（売店、緑樹通り、木陰）、大通りの四ヶ所（神社、図書館、駅前、花屋）、商店街の四ヶ所（ブティック、ゲームセンター、ハンバーガーショップ、本屋とＣＤ屋）で３人と会話すると、自動的に自宅に帰ります。



移動の仕方

方向キー、L1、L2ボタン、R1,R2ボタンで移動したい場所を選択します。
まず商店街、大通り、公園の三ヶ所をL1、L2ボタン、R1,R2ボタンで行きたい場所を選択し○ボタンを押してください。いずれかに移動すると、その周辺やその場所の中にある広場や建物等を選択することができます。赤い丸のカーソルが出現しますので、移動する場所が決まったら方向キーで赤い丸を動かしてそこに合わせ、○ボタンを押してください。その建物や広場に移動します。
なお商店街の「自宅へ帰る」を選択すると、その日の行動を終了できます。

※自宅から外出した時は、商店街に赤い丸が出現している状態から始まります。







SLPS 02126

システムについて

ゲームの進行中に△ボタンを押すとシステムが呼び出されます。システムには次のコマンドが表示されます。

ロード

セーブしたデータを呼び出してゲームを途中から始められます。（セーブとロードについて（7ページ）参照）

セーブ

現在のゲームの状態を保存します。（セーブとロードについて（7ページ）参照）

スキップ

メッセージを自動的に進めたりアニメーションを省略して、ゲームの進行スピードを速くします。このコマンドを選択すると次の選択肢が表示されます。

イベントスキップ

イベント中のすべてのメッセージを自動的に進行させたり、スケジュール実行中のアニメーションを省略します。選択肢の画面では止まりますが、選んだ後もそのまま自動的に進行します。

選択肢までスキップ

次の選択肢が出現するところまでメッセージを自動的に進行させたり、スケジュール実行中のアニメーションを省略します。選択肢を選んだ後は普通の状態で表示します。

スキップしない

メッセージを普通の状態で表示します。





コンフィグ

タイトルコマンドの時と同様のコンフィグが表示されます。

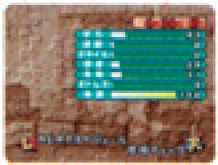
タイトルへ

タイトル画面に戻ります。

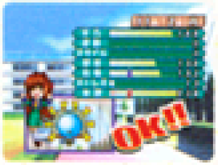
※ゲーム中に「タイトルへ」を選択すると、それまで進めたゲームの状態は失われます。状態を残したい場合はタイトルへ戻る前にセーブをしてください。

スケジュール

スケジュールについて



平日の行動はこのスケジュールにそって進行します。
組み立てたスケジュールは自動的に実行され、予定した行動ごと（予定コマンド（14ページ参照））に成功または失敗の判定を下します。いずれの判定でも能力のパラメータが変化します。
スケジュールの予定には個別にパラメータ変動の特性があります。各予定には、必ず増加するパラメータや減少するパラメータがあり、その特性にあわせて判定したときのパラメータの増減が変化します。





成功の場合は、実行した予定に関するパラメータは多めに増加し、減少する能力のパラメータは低く抑えられます（減少しないパラメータもあります）。失敗すると、実行した予定に関するパラメータは低く増加し、減少する能力のパラメータは多めに減少します（上昇しないパラメータもあります）。
また、体調が低い（悪い）とスケジュールが失敗しやすくなります。また、ストレスが高い（たまる）と成功してもパラメータの上昇率が低く、失敗した時は体調が落ちやすくなります。

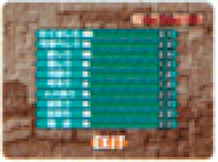
スケジュールでの能力項目

スケジュールの組み立てでパラメータが変化する能力は以下の通りです。

学力、運動、スタイル、態度、教養、体調、ストレス

※スケジュール実行時のアニメーションは、○ボタンでスキップすることができます。

性格チェック画面について



性格チェック画面は、主人公の現在の性格の各要素を表している画面です。この能力のパラメータは、イベントの時の女の子や友人との会話や、街での行動で出現する選択肢によって変化していきます。この能力のパラメータは女の子とのハッピーエンドに影響します。

性格チェック画面の能力項目

会話や行動での選択肢で変化するパラメータの能力です

たくましさ、可愛らしさ、厳しさ、優しさ、冷静さ、明るさ、人の良さ、誠実さ、包容力、融通

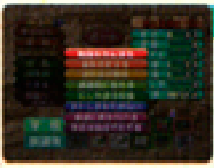
スケジュールの組み立て方

組み立てる手順は以下の通りです。

1. スケジュールに組込みたい予定コマンド(14ページ参照)を選択します。
2. 予定コマンドを入れる曜日を選択・決定します。別の予定コマンドを選択する場合は×ボタンを押すと、前のコマンドはキャンセルされて新しい予定コマンドを選択できるようになります。
3. 以上を繰り返してスケジュールを組み立ててください。
4. 組み立てを終了して決定を選択すると、スケジュールの実行が始まります。



※スケジュール表で灰色になっている部分は、スケジュールが実行されない日です。「オート」や「先週と同じ」を選択すると、その部分のスケジュールが組み込まれますが実行されません。また手動でも組み込むことはできません。



オート

右のコマンドを重点的にランダムでスケジュールへ組み込みます。オートを選択して○ボタンで各コマンドに移りますので、いずれかを選んで決定すればスケジュールが組み込まれます。

先週と同じ

前の週のスケジュールと同じ内容の予定を組み込みます。ゲーム開始時は最初はすべて学校は勉強、放課後は塾の予定になっています。先週と同じを選択して○ボタンで決定すれば、そのままスケジュールが組み込まれます。

決定

スケジュールを決定して実行に移します。

勉強をがんばる

予習復習、塾中心のスケジュールを組みます。

体をきたえる

運動、サッカー中心のスケジュールを組みます。

見た目で勝負

身だしなみ、ファッション中心のスケジュールを組みます。

真面目に生きる

当番、直帰中心のスケジュールを組みます。

にじみ出る教養

図書館、読書中心のスケジュールを組みます。

ストレスをためない

さぼる、カラオケ中心のスケジュールを組みます。

体調に気をつける

居眠り、息抜き中心のスケジュールを組みます。

予定は自分でたてる

オートを抜けてスケジュール画面に戻ります。

予定コマンドの説明

スケジュールに予定コマンドを入れていくことによって、スケジュールを組み立てて行きます。
予定コマンドは次の通りです。

学校コマンド

予習復習
学校の勉強を自習します。

運動
スポーツに力を入れます。

身だしなみ
容姿をうまく整えます。

当番
真面目に学校の掃除や活動等を実行します。

図書館
読書をします。

居眠り
学校で眠って体調を上げていきます。

さぼる
授業をサボって校内でストレスを解消します。このコマンドをスケジュールに入れると、学校内でイベントが発生します。

放課後コマンド

塾
予備校で勉強を自習します。

ファッション
ブティックでおしゃれに着飾ります。

サッカー
自主的にサッカーのトレーニングをします。

直帰
どこにも寄らずまっすぐに家へ帰ります。

読書
本を読んで教養を高めます。

カラオケ
カラオケで歌いまくってストレスを解消します。

息抜き
体を休めて体調を整えます。

各能力と予定コマンドの関係

スケジュールの予定コマンドと各能力のパラメータについて、判定が成功した場合に変動する能力のパラメータは次の通りです（判定によっては表以外の能力のパラメータも変動することがあります）。なお、必ずしも表にある全部の能力が、予定コマンドを実行したときに変動するとは限りません。

学校コマンド	放課後コマンド	パラメータが主に変動する能力（成功した場合）	
予習復習	塾	学力、根性	（上昇）
運動	サッカー	運動、スタイル	（上昇）
身だしなみ	ファッション	スタイル	（上昇）
当番	直帰	根性	（上昇）
図書館	読書	教養、根性	（上昇）
さぼる	カラオケ	ストレス	（下降）
居眠り	息抜き	体調	（上昇）

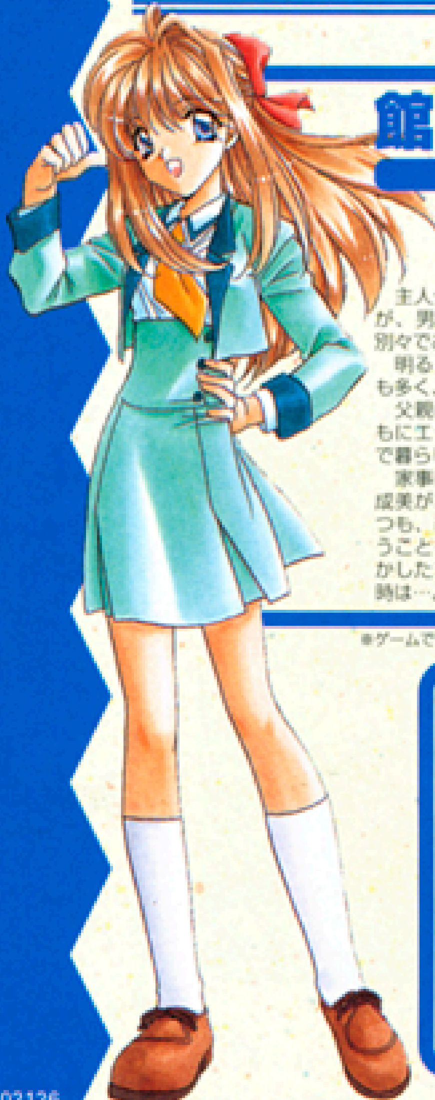
イベントについて

平日のスケジュール進行の途中や休日に、イベントが発生することがあります。発生したイベントは強制的に実行されます。
女の子のイベントは能力のパラメータ等の条件が揃うことによって発生します。条件が揃うと単独で発生するイベントもあれば、連続した内容になっているイベントもあります。これらのイベントを順次消化していくことによって、女の子たちと親密な関係を高めていくことができます。



※女の子によっては、1年を過ごさずにハッピーエンドの時点でゲームが終了する場合もあります。

キャラクター紹介



館野成美（たての　なるみ）

CV/野上ゆかな

155/43
B.W.H.78/55/80
AGE/15

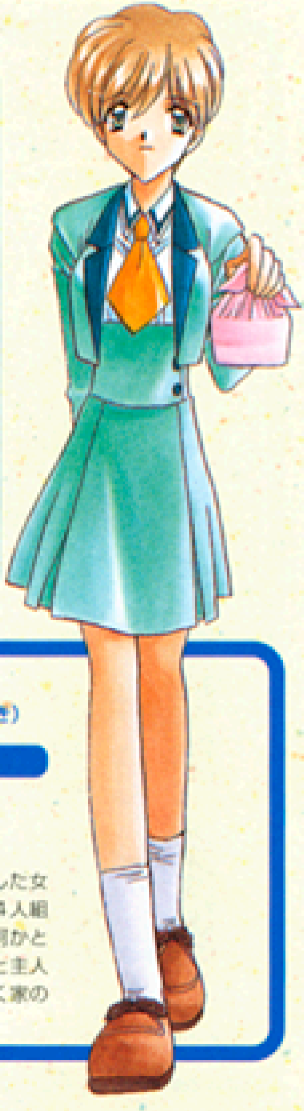
主人公の双子の妹。同じ楠原学園に通っているが、男子部と女子部に分かれているため校舎は別々である。

明るく、誰とでも仲良くなれる社交家で友だちも多く、女子部の生徒についてはかなり詳しい。

父親は考古学の教授。母親はその助手。両親ともにエジプトに長期滞在しており、現在兄と二人で暮らしている。

家事は二人で分担するはずなのだが、ほとんど成美がまかなっている。主人公の恋路を応援しつつも、暴走に釘を刺す監視役でもある。双子ということもあり、いつもは主人公を名前で呼ぶ。しかしたまに「お兄ちゃん」と呼ぶときも。そんな時は…。

※ゲームで苗字と妹の名前を変更しなかった場合はこの名前です。

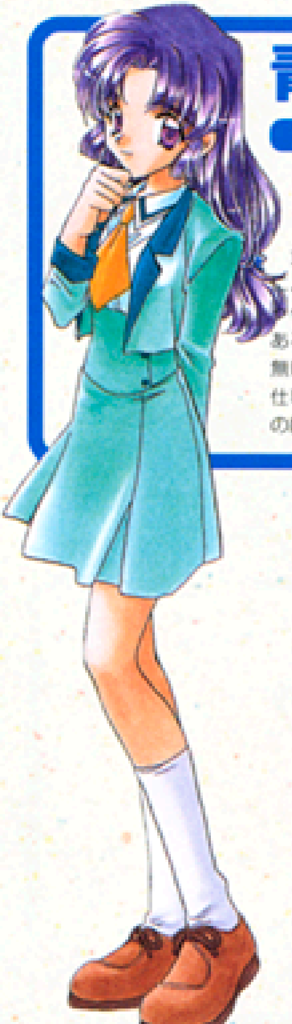


柿沼沙姫（かきぬま　さき）

CV/松本梨香

161/49
B.W.H.92/60/85
AGE/15

主人公の幼なじみ。成美とも親友で進学した女子部で知り合った理奈、泉を加えた仲良し４人組で一緒によく遊んでいる。子どもの頃から何かと主人公の世話を焼いてばかりいて、ちょっと主人公も煙たがることも。家は花屋さんで、よく家の手伝いをしている。



青梅理奈（おうめ　りな）

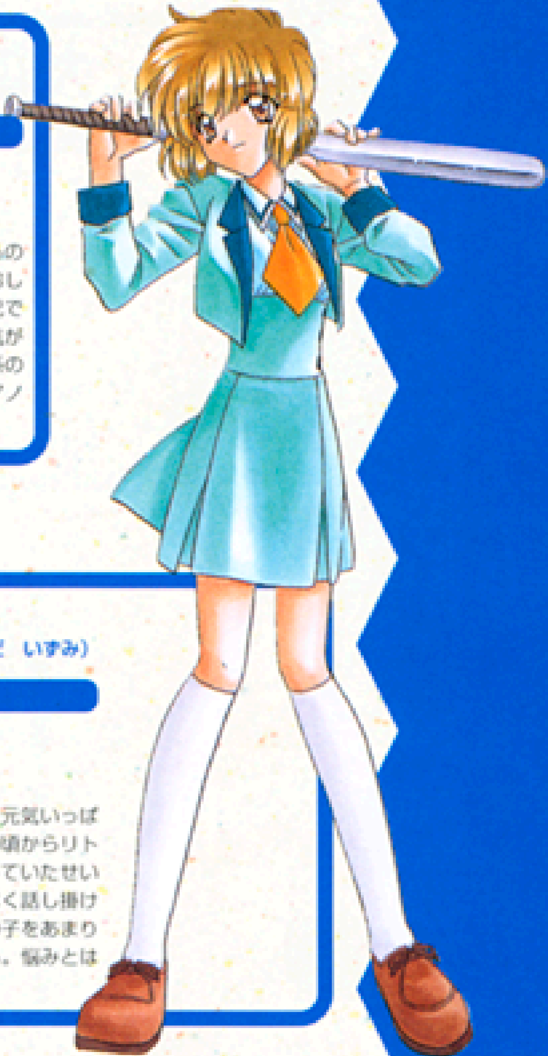
CV/こおろぎさとみ

156/48

B.W.H.80/58/80

AGE/15

女の子とはごくごく普通におしゃべりできるのに、男の子の前だと引込み思案になりうまくおしゃべりができない成美の友だち。ただ成美の兄である主人公に対しては、他の男の子ほどは抵抗が無いようだ。子どもが好きで、将来はその関係の仕事に就きたいと考えているらしい。またピアノの練習もしているらしいのだが…。



桜田　泉（さくらだ　いずみ）

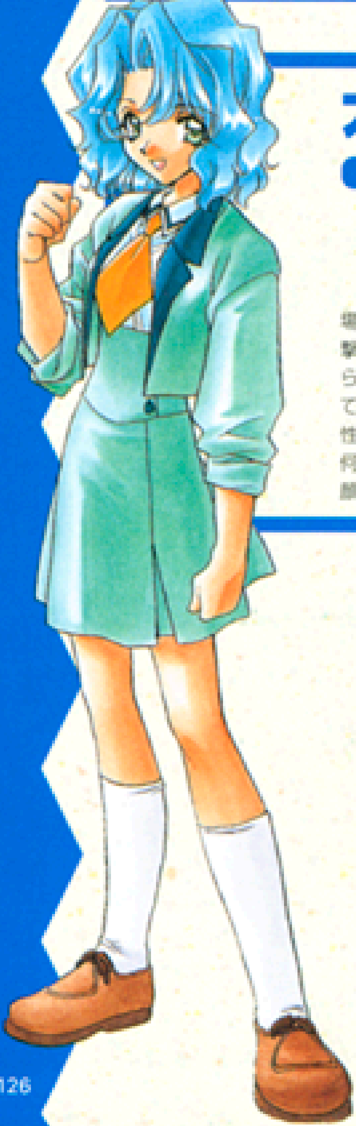
CV/頓宮恭子

164/50

B.W.H.79/58/80

AGE/15

成美の友だちの一人。すごく明るく元気いっぱいで、スポーツ大好き少女。子どもの頃からリトルリーグで男の子と一緒に野球をやっていたせいもあって、男性女性を問わず気兼ねなく話し掛けてくる。そのためか自分のことや男の子をあまり「男」「女」と意識しないところがある。悩みとはまったく関係無さそうに見えるが…。



大山沙弥佳（おおやま　さやか）

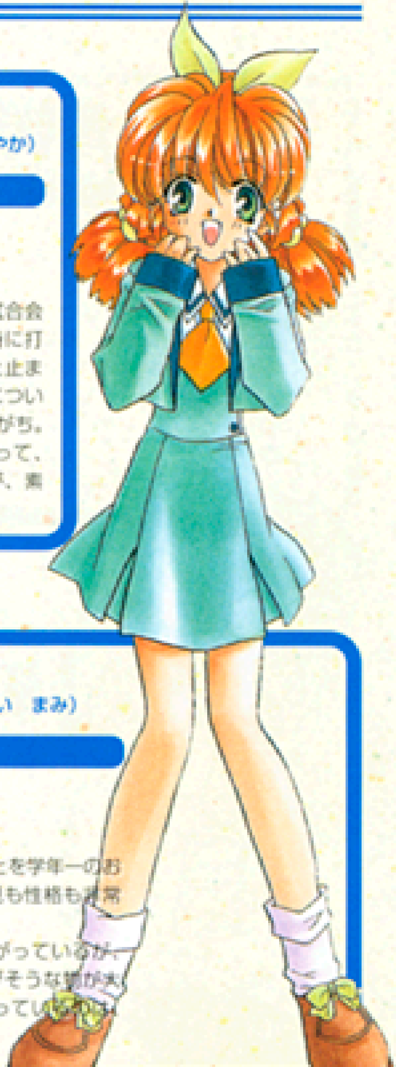
CV/木村亜希子

160/48

B.W.H.82/59/82

AGE/15

　その話し言葉からは想像もつかないが、試合会場に頻繁に足を運ぶほどの格闘技マニア。特に打撃系格闘技が好きで、この手の話を始めると止まらなくなる。そのため女子部では彼女の話についていける人は皆無のため、わりと孤独になりがち。性格的にちょっとボーッとしたところもあって、何を考えているのかわからない感じがするが、素顔は心優しい普通の女の子。



藤井真実（ふじい　まみ）

CV/大谷育江

145/37

B.W.H.79/53/70

AGE/16

　4月2日生まれのため、自分のことを学年一のお姉さんだと思っている。しかし外見も性格も非常に子どもっぽい。

　子ども扱いされるのをとても嫌がっているが、ぬいぐるみや小物など子どもが喜びそうな物が大好き。しゃべり方がちょっと変わっていて、本人も自覚してるようだ。



菊岡華乃（きくおか　はなの）

CV/矢島晶子

158/47

B.W.H.82/58/82

AGE/15

中等部に通っている菊岡雪乃の姉。名門の家柄で習い事が多くしつけも厳しいが、それを当たり前のように受け入れている。習い事のスケジュールの合間をぬって、図書館で大好きな本を読むのが唯一の息抜き。妹思いで家の格式にこだわらず妹には自由に生きて欲しい、と願っているが…。



菊岡雪乃（きくおか　ゆきの）

CV/田口宏子

149/41

B.W.H.76/56/78

AGE/13

菊岡華乃の妹で中等部の２年生。主人公の後輩、中村慎之介の同級生。華乃と同じく毎日のように習い事に出かけているが、本人は遊びたい真っ盛り。いろいろと習い事をサボろうとして、いつも慎之介に引き戻されているようだ。



菖蒲川瑞穂（あやめがわ　みずほ）

CV/菅原祥子

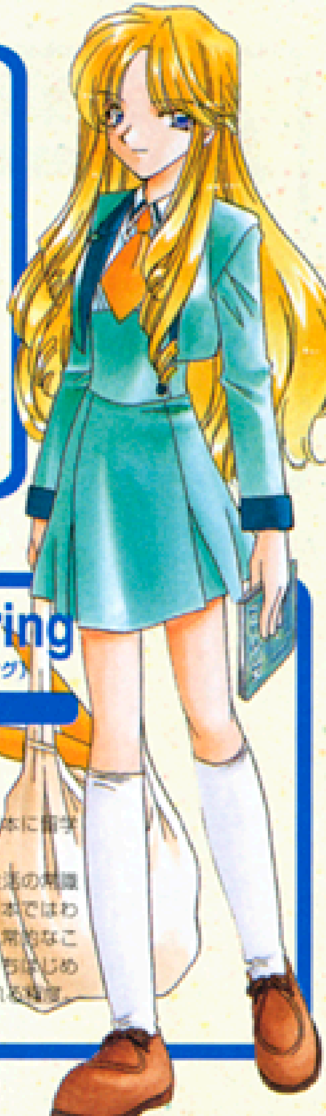
168/55

B.W.H.82/62/88

AGE/16

2年生で陸上部短距離走のエース。姉御肌で面倒見が良いので後輩から慕われている。部活の時間になると、男子部からもファンが詰め掛けてくる。

短距離走で世界一になるのを目指し、一人遅くまで走り込みをしている。その入れ込み具合に周りが心配してしまうほど。休日もどこかで走り込みをやっているらしい。



Adelade O Dipring

（アデレイド　オー　ディプリング）

CV/ビアンカ　アレン

170/54

B.W.H.88/61/87

AGE/15

イギリス（U.K.）の貴族のお嬢様で日本に留学してきた。

貴族出身のため、いわゆる庶民の日常生活の常識にやや欠けているところがある。この日本ではわりと自由に行動できるため、そういう日常的なことだけでなく、いろいろな事に興味を持ちはじめているようだ。日本語はそこそこしゃべれる程度。

鹿野もみじ （かの　もみじ）

CV/西原久美子

150/44

B.W.H.80/55/79

AGE/15

学校の成績は学年でもトップクラスで、特に理科系の教科が得意。新聞部に所属していてよく取材に出かけている。どうもメガネをかけている自分の容姿になかなか自信が持てず、桐山鏡子先生のような大人の女性に憧れているらしい。



ツインズストーリー
きみにつたえたくて…

その他の登場人物

桐山鏡子（きりやま　きょうこ）

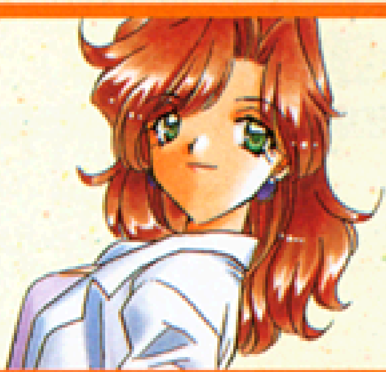
CV/永野愛

163/50

B.W.H.88/61/90

AGE/26

男子部の保健の先生で学校のマドンナ的存在。生徒の相談にいろいろのってくれる優しい先生。



中村慎之介（なかむら　しんのすけ）

CV/そのざきみえ

AGE/13

男子中等部の2年生。主人公の後輩で、主人公のことを慕っている。いつも雪乃にくっついて、習い事に行くように見張っているが、それは…。



古賀武彦（こが　たけひこ）

CV/茶風林

AGE/40

男子部教員。主人公のクラスの担任で、サッカー部の顧問を受持っている。

学校で一番厳しくイヤな先生との噂。好物はなめこ汁。



城崎　響（しろさき　ひびき）

CV/寺井智之

AGE/16

２年生でサッカー部のエース。女子生徒の間でも大人気で、先生からも信頼されている。しかし主人公に対して見下した態度を取り、何かと張り合おうとしている。



遠藤正弘（えんどう　まさひろ）

CV/今井俊一郎

AGE/15

主人公の友人であり、よき仲間の一人。大人の女性が好きで、保健の桐山先生に憧れており、主人公を誘っては保健室へ行こうとしている。





園長先生

CV/高松直輝



なおき(少年)

CV/一瀬あい



看護婦

CV/西沢広香



ファンシーショップ店員

CV/蓮　透

お楽しみ座談会！

成美：みなさーん、私の初めての主演作品「ツインズストーリー」楽しんでいただけましたか?

沙智：成美ちゃん、誰に向かって喋ってるの?

成美：ううん、気にしないで。というわけで、今日は私の家に集まっていただいて座談会を行いますね。いい機会だから言いたいことがあったら何でもどうぞ。

真実：真実は明るくって朗らかな人が好きなのだ。空に向かっていきなり歌い出すくらい、元気に明るいほうがいいのだ。

沙弥佳：えー、やっぱり男の方は格闘家のようにカッコよくってー、精神的にたくましくないといけないですぅ。

泉：ちょっと、座談会ってそんなこと言うためじゃ、ないだろ。

沙弥佳：成美さんは何を言ってもいいって、言ってましたよ。泉さんは瓦割りができる人とか、お嫌いですかぁ?

泉：えっ、そ、そりゃ、ボクだってスポーツができないようなヤツはゴメンだよ。

理奈：泉ちゃん、男の子に興味があったんだ…。

泉：あ、あくまで、例えだよ。そういう理奈はどうなの?

理奈：わ、私は喋るだけで精いっぱいだもの…。

成美：ウチの兄貴相手でも、喋れるようになっただけでも立派なものよ。理奈ちゃんは、キチっとした人以外はまったく苦手だものね。

アデレイド：Decorum is a very important element for a gentleman.

華乃：I think cultivation is more important than decency.

泉：わっ、何て言ってるの?

もみじ：アデレイドさんが礼儀正しいことが大事だって言ったのに、華乃さんが教養を身につけることの方が大事よって反論したの。

沙弥佳：もみじさん、英語がおできになるんですねぇ。

もみじ：ちゃんと勉強すれば、これくらいは…そう、学生の本分は勉学に有りって言うじゃない。

鏡子：そうそう、こんな所で油を売ってないで、菖蒲川みたいに一つのことに打ち込むのもいいわよ。

もみじ：鏡子先生、私達そんなんじゃありません。ただ、理想の人について…。

瑞穂：先生、私のこと呼びました?

鏡子：あれ?　菖蒲川も参加してたのか、てっきり走り込みにいってるものだと思ったのに。

もみじ：菖蒲川先輩は最初から座談会にいましたわ。

瑞穂：えぇ、私、短距離走に打ち込んでるけど、お喋りする時間くらいあるわ。

もみじ：で、陸上部のエースである菖蒲川先輩の理想のタイプは?

SLPS 02126

瑞穂： いきなり記者モードにならないの。そうね、やっぱり私がスポーツウーマンだから、陸上選手じゃなくてもスポーツに理解ある人がいいわね。

雪乃： お姉様がた、肝心なことを忘れていませんか？ やっぱり理想の殿方は鷺野先輩みたいな人のことだと思いません？

成美： 鷺野先輩って、私のこと？

雪乃： もちろん成美姉様も素敵ですけれど、やっぱり先輩は、そのままでもカッコ良くて包容力があって・・・

成美： いつ私が雪乃ちゃんのお姉さんになったのかな？

雪乃： こんなに一途に想っているのに、振り向いてくれないのがちょっと悲しいですけど。

慎之介：そうそう、一途に想っているのに振り向いてくれないって悲しいですよね。

雪乃： わっ、慎之介、何時の間に！ ここは男子禁制の座談会なんだからね。

慎之介：雪乃さんがお稽古をサボらなければ、すぐにでも退散しますよ。

沙姫： まあまあ、二人とも仲良くしなきゃ。

成美： あら、沙姫ちゃんだけ何も言ってないじゃない。やっぱり雪乃ちゃんみたいに、理想はウチの兄貴とか言うんじゃないでしょうね。

沙姫： やだ、成美ちゃんたら。成雄ちゃんとはただの幼なじみだっていうのは成美ちゃんが一番良く知ってるでしょ。私は態度とかスタイルとか勉強とかそんなの気にならないわ。で、美穂ちゃんの理想のタイプは？

成美： わ、私は主人公だから言わなくてもいいのよ。

全員： え、ずるーい。

沙姫： わ、みんなで声を張り上げないでよ。ところで成美ちゃんのウチ、こんな大勢が席につけるテーブルなんかあったかしら？

成美： それは禁句よ、沙姫ちゃん。そうね、私は家事手伝いが好きな人がいいかなって、これは本編でも言ったっけ。やっぱり私のことを気にかけて心配してくれる人かな。

慎之介：常に気にかけてくれる人がいいって言うのは誰でもそうなんじゃないんですか？ 一方的に追っかけるのが好きな雪乃さん以外は。

雪乃： 慎之介はそんなこと言う資格ないじゃない。

成美： もちろん好きな人のことに気を配ってあげて、寂しい思いをさせないことは基本よね。じゃあ、みなさん、頑張って下さいね。

沙姫： だから、成美ちゃん、誰に向かって喋ってるの？

成美： So long!

ちょっとヒント

ちょっとヒント

女の子とハッピーエンドが迎えられない、という人にちょっとだけヒント。もちろん、そんなことは気にせず、妹との共同生活優先でゲームを進めてもらっても構いませんけどね。

体調は高めに維持し、ストレスは溜めずにすぐ発散しよう。

スケジュールをこなしていくと体調が落ち、ストレスが溜まっていきます。体調のパラメータが低くなると予定したスケジュールの成功確率も低くなります。またストレスが溜まってくると、体調が高くてもうまくスケジュールがこなせなくなります。

体調のパラメータを高いところで維持したり、ストレスもパラメータがごく小さいうちに発散するなど、息抜きやカラオケ等の予定コマンドをうまく利用してください。

スケジュールは細部をこまめに組替えよう。

全能力のパラメータをまんべんなく伸ばしていくことを中心にして、体調とストレスのパラメータに注意しながら、臨機応変にスケジュールを組み立てていくのが、もっとも基本的な組み立て方です。息抜きやカラオケ等のコマンドは、ストレスや体調の状態に応じて増やしたり日程の前半に配置する等、こまめに変更していくと良いでしょう。オートの組み立てに全部頼らず、自分の手で独自のスケジュールを組み立てるのが理想的といえます。

また、伸ばしたい能力があったら、そのパラメータが伸びていく予定コマンドを多めにスケジュールに組み込んでスケジュールを立てていくといいでしょう。



付き合いたい女の子と関連のあるパラメータを積極的に上げるようにしよう。

ゲームを進めていくうちにいろいろな女の子と出会います。出会った女の子については、たいてい妹とその日のうちに話題にのぼるはず。付き合いたい女の子の話題は聞き逃さず、妹のセリフから女の子たちが好きな趣味や性格を読み取っていきましょう。その好みに合った能力のパラメータを伸ばしていくようにスケジュールを組み立てれば、女の子との仲が進むチャンスも大きく広がります。

付き合いたい女の子とは月３回欠かさず会おう。

街に出たときは、女の子と話をするチャンス。相手に自分を印象づけるため積極的に会いましょう。
毎月２回会うことができれば、３回目となるイベント発生の条件の一つが揃いますので、付き合いたい女の子と会うことを最優先に行動することをお勧めします。毎月新しい情報を妹が持っていますので、事前に女の子の情報を妹から聞いて、無駄なく行動できるようにしましょう。ただ、この情報は一度しか教えてくれないので、聞き逃さないように。場所が判らないときは、その女の子の興味や性格から推測してみてください。

また、移動直前にセーブをする等、セーブとロードを有効に使うのも一つの手といえます。

セーブを忘れずに(笑)

ゲームを進めているとつい忘れてしまうのが、セーブの実行。基本中の基本ですが、ゲームを遊んでいると意外と忘れてしまうので注意しましょう。

「ツインズストーリー」は、ほぼどこでもセーブできるようになっていますので、思いだしたらすぐにセーブするのも一つの方法です。また、自分なりのセーブポイントを考えて、その場面がきたらセーブする（例えば、朝起きたときとか、スケジュールを組み立てるとき等）ようにするのも良いでしょう。



ツインズストーリー

きみにつたえたくて…





パンサーソフトウェア
PANTHER SOFTWARE INC.

SLPS 02126